# Finalizando e Exportando o Game

Muito bem pessoal. Neste módulo, vamos finalizar o script dos nossos botões da tela fim de jogo e após tudo estar funcionando certinho, vamos compilar nosso jogo para 2 plataformas diferentes para que vocês possam divulgar para as pessoas jogarem, blz? Vamos lá!!

Crie as programações e finalize os códigos novos que criamos neste módulo. Com tudo finalizado e testado, vamos aprender a exportar para os dois formatos: tanto para PC e também para WEBGL:

Para PC:

O primeiro passo, é criarmos uma pasta dentro do nosso projeto asteroidX chamada jogocompilado para não confundir os arquivos compilados com os arquivos do projeto de jogo, ok? Faça isso na sua pasta do seu computador.

Agora o próximo passo  é retornar para a Unity e clicar em FILE – Build Setting,

Aqui. Temos várias opções para realizar a configuração antes de exportar nosso game.

Deixe a cena que está ativada, pois assim irá compilar todo nosso jogo.

Vamos primeiro exportar para PC então deixe selecionado a opção PC, MAC & Linux

E clique em PLAYER SETTINGS. Veja que aparece várias opções:

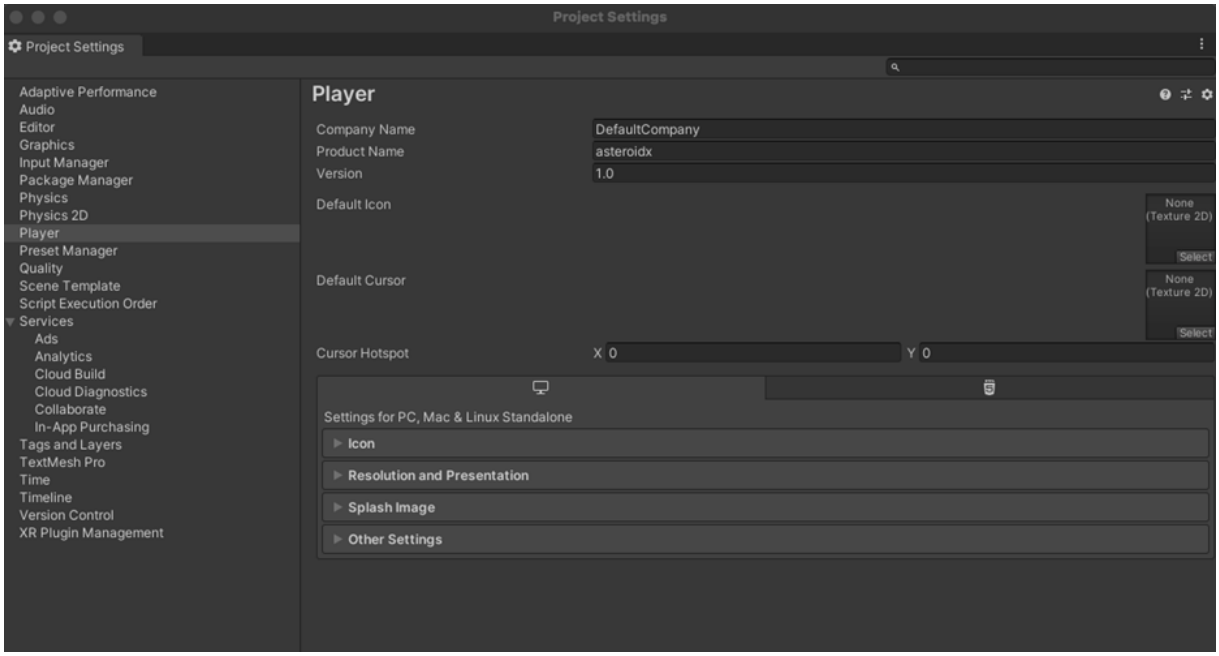


Imagem 1: Tela da Unity | Fonte: Autor (print de tela)

Nesta tela podemos inserir algumas informações super importantes como o nome da companhia que desenvolve o jogo ou seu nome, nome do jogo e a versão.

Isso aqui é muito importante para a garantia do seu direito autoral em relação ao jogo, ok?

A versão vamos deixar 1.0 porque é nossa primeira versão, quando você fizer novas atualizações dentro do jogo, como por exemplo novas fases, aqui você deve alterar para versão 1.1 ou 2.0...

Agora, logo abaixo da versão, temos a opção Default Icon. Aqui pessoal, podemos escolher uma imagem que será o ícone que ficará aparecendo no computador para o jogador abrir. É legal colocar uma imagem do nosso jogo. Vamos colocar a nossa nave.

Clique dentro do caixa à direita, em select e selecione a nossa nave.

Os demais itens podemos deixar padrão como está.

Agora vamos fechar esta janela e agora em build settings escolha para qual versão você deseja compilar seu game em TARGE PLATAFORM. Você pode exportar para todas (Windows, Mac e Linux), uma de cada vez.

Agora, clique em build para iniciar a exportação do nosso jogo. Agora a Unity vai abrir uma janela e selecionar as pastas que criamos. Dê um nome e clique em salvar.

A Unity agora irá demorar um pouco porque exatamente está fazendo o processo de compilação completa do nosso jogo. Então, aguarde até finalizar.

Quando finalizar, abra o arquivo na pasta que você compilou o jogo e abra o arquivo executável do jogo.

Pronto! Agora, você já tem seu jogo pronto para divulgar para todo mundo! Lembre-se sempre de divulgar enviando a pasta completa e não somente o executável, ok?

Agora, para WEBGL, siga todas as orientações da vide-aula e crie a sua conta no site https://simmer.io/, crie sua conta, é super rápido, preencha os principais campos de cadastrado e depois confirme no seu email. Atenção: Sem confirmar, você não conseguirá enviar seu projeto exportado em WEBGL.

Após seguir todas as orientações da configuração para exportação para WEBGL, após compilar, selecione a pasta e envie para a tela de upload do seu login da plataforma SIMMER.IO:

Imagem 2: Tela da Unity | Fonte: Autor (print de tela)

Agora, é só aguardar o upload e publicar seu projeto também em WEBL. Muito bom, não é pessoal?

Parabéns a todos vocês que chegaram até aqui e finalizaram seu primeiro jogo!!

Sucesso!!

**Atividade Extra**

Acesse o site https://simmer.io/, e leia os conteúdos que ele possui detalhando mais sobre a divulgação dos seus games através do site para que vocês possam criar seus próprios PORTFÓLIOS e divulgar futuramente.

## Referência Bibliográfica

UNITY, Software. Site do Produto.

https://unity.com/pt/

https://docs.unity3d.com/Manual/UnityManual.html

https://docs.microsoft.com/pt-br/dotnet/csharp/

https://simmer.io/

**Ir para exercício**